GAMBIT

arhi ŞAH 5

**Mircea Pavlov**

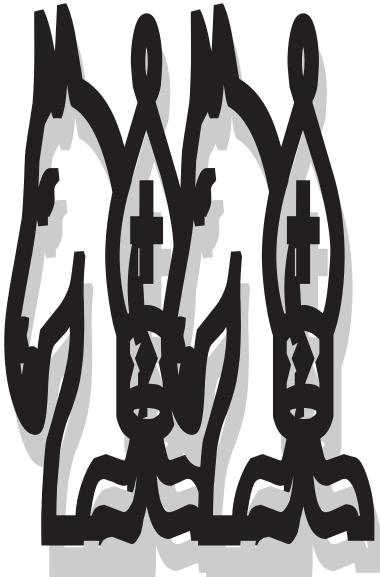
maestru internaţional

# Cooperarea strategică între figuri.

# Construcţia atacului



# Cooperarea figurilor ușoare



**Cooperarea figurilor ușoare**, etapă ce încheie seria primelor **4 mici cooperări**, este strâns legată de noțiunea de armonie, respectiv dispunerea optimă a figurilor, specifică procesului de construcție a cooperării strategice.

În etapele 2 și 3, dezvoltarea figurilor ușoare urmărește în principal ***construcția centrului propriu*** și ***stânjenirea formării centrului advers*** prin forme simple de cooperare.

În etapa a 4-a, dispunerea optimă a figurilor urmărește:

**A) Acumularea unui potențial de cooperare, capabil să acționeze imediat, sancționând:**
**1) Lipsa de armonie;**
**2) Nerespectarea regulilor elementare de dezvoltare;**
**3) Goana după câștigul de material în dauna dezvoltării;**
**4) Poziția expusă a regelui advers rămas în centru;**
**5) Jocul pasiv generat de nefolosirea momentului prielnic contraatacului;**
**6) Manifestarea timpurie a inițiativei.**

**B) Perspectiva integrării figurilor ușoare în grupajele de atac (în etapa a 7-a).**

Acest potențial de cooperare impune o deosebită atenție în construcția apărării. Greșelile din faza constructivă a partidei conduc la catastrofe din deschidere sau partide-miniaturi. De regulă aceste catastrofe, des întâlnite în jocurile deschise sau semideschise, au ca obiectiv

# Stânjenirea construcţiei cooperării strategice adverse

Armă strategică de o deosebită importanţă, **stânjenirea construcţiei cooperării strategice adverse** este obiectivul ce trebuie urmărit cu consecvenţă începând cu primele mutări de-alungul întregii partide.

Efectele unei stânjeniri eficiente sunt:

1) **reducerea mobilităţii figurilor adverse;**
2) **controlul centrului;**
3) **câştigul de spaţiu;**
4) **mobilitatea superioară a figurilor proprii.**

Aceste efecte asigură, de regulă, premizele preluării iniţiativei şi declanşării unor acţiuni de atac.

Acesta este motivul pentru care primele 4 etape constructive ale atacului urmăresc simultan cu activizarea forţelor proprii şi stânjenirea construcţiei apărării.

**Vom menţiona că, de regulă, orice mutare de pion care ocupă centrul, dezvoltările cu tempo, atacurile, ameninţările sau mutările ce limitează posibilităţile de răspuns ale adversarului constituie forme primare de stânjenire.**

**Forme mai complexe de stânjenire a activităţii şi mobilităţii figurilor adverse se realizează prin jocul pionilor, prin aşa-numita *artă de a muta pionii*.**

Stânjenirea mobilităţii figurilor adverse porneşte de la recomandările de final ale lui J. R. Capablanca şi se realizează astfel:

1) **Nebunii adverşi sunt pasivizaţi prin dispunerea pionilor proprii pe culoarea nebunului advers;**
2) **Blocarea pionilor adverşi pe culoarea nebunului advers;**

*Mircea Pavlov*

# Activizarea pieselor grele



Dama și turnurile, așa-numitele piese grele, sunt figuri ce dispun de o mare mobilitate și forță de atac.

Având bătaie lungă, piesele grele pot ataca obiective aflate la mare distanță în lagărul advers și dispun de un însemnat potențial de cooperare. Participarea lor în acțiunile de atac are o eficiență deosebită.

În contextul principiului care spune că **"pentru ca un atac să aibă șanse de reușită, el trebuie să beneficieze de participarea tuturor forțelor sau a majorității lor"**, activizarea pieselor grele apare ca o consecință firească a procesului construcției atacului.

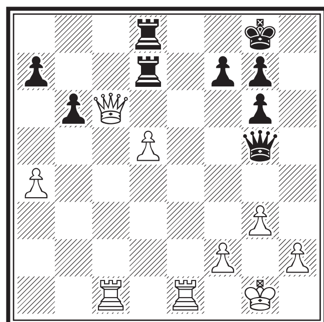
În practică însă procesul este legat de o serie de dificultăți tehnice, pe care le putem grupa după cum urmează:

1) ***Prioritatea în activizarea pieselor grele depinde de viteza și eficiența dispunerii optime a figurilor în primele 4 etape și de realizarea stânjenirii apărării adverse;***
2) ***Alegerea momentului optim pentru activizarea damei;***
3) ***Turnurile, care acționează pe coloane sau linii, au de luptat și cu limitarea propriilor pioni, nu numai cu stânjenirea pionilor adverși.***

În continuare vom detalia aceste idei.

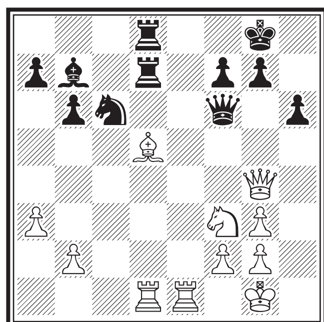
Încheiem această serie de partide cu două combinații care, deși sunt despărțite de nu mai puțin de 60 ani, par trase la indigo!

**A. Alehin - E. Colle**
Paris (6), 1925

320 

**30. ♕xd7! ♖xd7 31. ♖e8+ ♔h7 32. ♖cc8 ♖d8 33. ♖exd8,** ***[1–0].***

**G. Kasparov - A. Karpov**
Moscova, m (11), 1985

321 

Karpov tocmai jucase, încrezător în dublarea turnurilor, 22... ♖cd8?? A urmat însă: **23. ♕xd7! ♖xd7 24. ♖e8+! ♔h7 25. ♗e4+** [25... g6 26. ♖xd7 ♗a6 27. ♗xc6 **+−**], ***[1–0].***

Câteva precizări se impun:

a) **În toate pozițiile (ce provin din deschideri din categoria jocurilor deschise sau semideschise) activizarea turnurilor s-a efectuat în zona mutărilor 12-20, ca o consecință a respectării stricte a principiilor de dezvoltare rapidă și a maximei economii în efectuarea mutărilor de pion;**

b) **Schema activizării turnurilor pe coloanele deschise implică ocuparea cu un turn (eventual cu tempo) a coloanei deschise, dublarea turnurilor prin eventuala pătrundere (imediat sau după dublare) a primului turn pe linia a 7-a, dublarea turnurilor pe linia a 7-a și atacul cu noi forțe a obiectivelor plasate pe linia a 7-a;**

c) **Activizarea turnului pe linia a 3-a sau a 4-a urmărește întărirea forței grupajului de atac al pieselor ușoare;**

d) **Activizarea turnurilor a fost posibilă datorită stânjenirii pronunțate a apărării care nu s-a putut opune prevenind ocuparea coloanelor prin contraopunere pe coloană (schimbul turnurilor) sau datorită mobilității superioare ca rezultat al avantajului de spațiu (transferul pe liniile 3, 4).**

**2) Activizarea damei și legătura dintre turnuri**

Noile condiții de viteză impuse de lupta pentru inițiativă conduc la necesitatea găsirii momentului oportun pentru activizarea damei. În practica modernă a marilor maeștri putem găsi partide în care dama este mutată prima dată la mutarea 25-a, în altele dama este activizată la mutarea a 5-a, a 6-a, etc. Constituie oare acestea niște încălcări ale regulii clasice: **"În deschidere vom efectua 2, 3 mutări de pion, vom dezvolta caii, nebunii, *vom face rocada și legătura între turnuri*"?** Evident nu.

Planurile generale specifice de construcție a atacului stabilesc, de regulă și momentul oportun pentru activizarea damei.

a) **Dama poate fi activizată înainte de efectuarea rocadei dacă se realizează amenințări sau stânjeniri.** De exemplu:

În varianta de schimb a **Gambitului Damei**: 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. cxd5 exd5 5. ♗g5 ♗e7 6. e3 c6 7. ♗d3 0-0 **8. ♕c2!** creează amenințarea 9. ♗xf6 ♗xf6 10. ♗xh7+, lăsând albului posibilitatea alegerii rocadei (după ♘ge2).

În **Apărarea Grünfeld,** după 1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5 4. ♘f3 ♗g7 **5. ♕b3!** obligă negrul la cedarea centrului prin 5... dxc4, iar după 6. ♕xc4 0-0, poate fi dezvoltată o nouă piesă cu tempo: **7. ♗f4!?**

În **Apărarea Caro-Kann**: 1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 dxe4 4. ♘xe4 ♘d7 5. ♘g5 ♘gf6 6. ♗d3 e6 7. ♘1f3 ♗d6 **8. ♕e2!** creează amenințarea 9. ♘xf7 ♔xf7 10. ♘g5+. dar pregătește și 0-0-0.

În **Apărarea Franceză** după 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗b4 4. e5 c5 5. a3 ♗xc3 6. bxc3 ♘e7 **7. ♕g4!** Cu atacul pionului g7 albul pune probleme dificile apărării.

b) **Activizarea damei trebuie să aibă în vedere perspectiva integrării rapide a damei ca piesă cu rol principal în grupajele de atac.**

În variantele de atac rapid ale sicilienei albul efectuează rocada mare activizând dama, funcție de apărarea aleasă, la f3, e2, sau d2.

În **Atacul Keres** utilizat contra Apărării Najdorf: 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♗g5 e6 7. f4 ♗e7, mutarea **8. ♕f3**:

1) pregătește 0-0-0;

2) stânjenește negrul în contraatacul 8... b5? 9. e5! **+−**;

3) sprijină grupajul principal de atac al pionilor (g2-g4-g5 și h2-h4-h5) și apără ♖h1 în cazul în care negrul s-ar apăra cu h7-h6 (ar urma *n.* g5! hxg5 *n+1.* hxg5!♖xh1 *n+2.* ♕xh1!).

În **Atacul Richter-Rauzer**: 1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♗g5 e6, mutarea **7. ♕d2**:

1) pregătește 0-0-0;

2) dublează atacul la d6 amenințând ♗xf6 și dublarea pionilor (gxf6);

În **Atacul Sozin**: 1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♗c4 e6 7. ♗e3 ♗e7 mutarea **8. ♕e2!**:

1) pregătește 0-0-0;

2) după 8... 0-0 9. 0-0-0 creează amenințarea 9... a6 10. ♘xc6 bxc6 11. e5! obligând negrul la ordinea de mutări 8... a6 9... ♕c7;

3) planul general de atac are în vedere, după efectuarea 0-0-0, atacul ♖g1, g2-g4-g5, ♕h5! și ♖g1-g3-h3.

În **Atacul Rauzer** contra Dragonului: 1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 g6 6. ♗e3 ♗g7 7. f3 0-0, mutarea 8. **♕d2**:

1) pregătește 0-0-0 înainte sau după **♗c4**;

2) cooperează cu ♗e3 în amenințarea schimbării nebunilor de negru prin ♗h6;

3) asigură perspectiva cooperării damei cu ♖h1 în atacul pe coloana *h* (după deschiderea coloanei *h* prin g4, h4-h5, hxg6) prin ♕d2-h2 sau ♕d2-h6. În anumite situații creează amenințarea e4-e5 posibilă datorită atacului dublu la d8.

Situații similare întâlnim în cazul **Atacului Sämisch** din **Indiana regelui** (1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♗g7 4. e4 d6 5. f3 0-0 **6. ♕d2**) sau a **Variantei schimbului** din **Apărarea Grünfeld** (1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 d5 4. cxd5 ♘xd5 5. e4 ♘xc3 6. bxc3 ♗g7 7. ♗e3 c5 **8. ♕d2**) în care amenințarea potențială h2-h4-h5 necesită măsuri energice de contraatac ale apărării.

Asupra acestor elemente vom reveni la momentul potrivit.

**3) Turnurile au de luptat cu limitarea propriilor pioni și cu stânjenirea pionilor adverși.**

În funcție de caracterul deschis, semideschis sau închis al poziției turnurile, piesele cu cea mai mare putere de șoc, intră mai devreme sau mai târziu în acțiune.

Exemplele din practica campionilor lumii prezentate anterior ne confirmă că imediat ce o coloană centrală este deschisă începe lupta pentru ocuparea, stăpânirea și utilizarea ei pentru atac.

În cazul pozițiilor semideschise sau închise activizarea turnurilor este legată de unele dificultăți.

Pe lângă limitarea turnurilor de către propriii lor pioni, **o problemă importanță în construcția atacului o constituie capacitatea de anticipare a coloanelor ce trebuie deschise și a modalității de deschidere a coloanelor pentru integrarea rapidă a pieselor grele în grupajele de atac.**

**În primă instanță, activizarea turnurilor vine să întărească potențialul de atac al figurilor ușoare.**

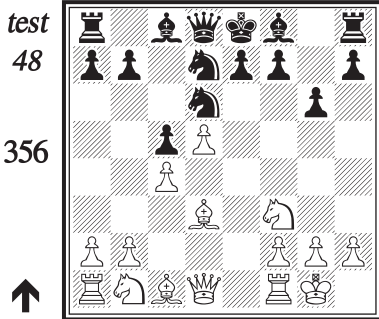
***"În cazul jocurilor deschise, activizarea primului turn este legată de efectuarea rapidă a rocadei mici sau mari."* (X. Tartakower)**

În majoritatea cazurilor acțiunea grupajului de atac asupra câmpului h7 (**♗d3+♘f3+♕d1+♙e5**) este sprijinită de intervenția rapidă și decisivă a damei și a ♖e1 sau a ♖h1, care apare în atac printr-un sacrificiu la g5, urmat de hxg5.

**D. Pavasovic - T. Hillarp Persson**
EU-team ch., Batumi (GEO), 1999

*test 48*

356

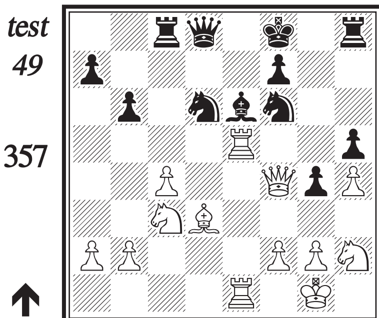


Stabiliți planul dispunerii optime a figurilor albului.

**D. Pavasovic - T. Hillarp Persson**
EU-team ch., Batumi (GEO), 1999

*test 49*

357

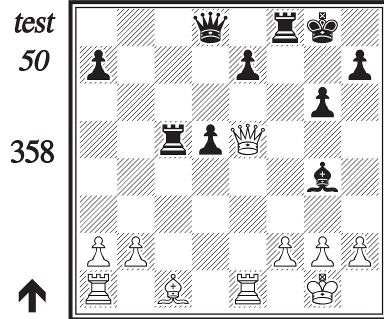


Cum valorificați, cu albul la mutare, poziția optimă a pieselor grele?

**E. Rozentalis - A. Muir**
EU-team ch., Batumi (GEO), 1999

*test 50*

358

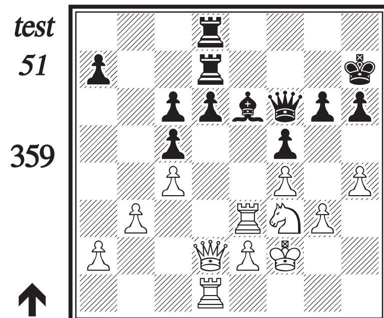


Cum se valorifică rapid avantajul pozițional al albului?

**L. Aronian - V. Nevednichy**
EU-team ch., Batumi (GEO), 1999

*test 51*

359



Cum se poate valorifica dispunerea optimă a figurilor grele ale albului?

*Mircea Pavlov*

# Stiluri de abordare a construcției atacului

**Alegerea stilului de abordare a fiecărei partide de concurs este o componentă importantă a pregătirii jucătorului de performanță.**

**Alegerea stilului trebuie să țină seamă de o multitudine de factori și criterii.**

Deosebit de importantă este cunoașterea preferințelor adversarului și, mai ales, ce nu-i place!, ca și preferințele sale în alegerea apărărilor, respectiv nivelul lui de cunoștințe teoretice. În zilele noastre aceasta nu mai constituie o problemă, ținând cont de mulțimea de informații din bazele de date.

La fel de importante sunt și situația din concurs, starea fizică și predispoziția de luptă din acea zi, ca și de obligativitatea de a juca la câștig sau a nu te expune la mari riscuri, specifică partidelor din ultima rundă.

Bineînțeles că posibilitatea unei asemenea abordări implică din partea jucătorului de performanță un repertoriu larg, cu cunoștințe teoretice bine aprofundate în toate cele trei stiluri de abordare a construcției atacului.

Este depășită vechea concepție a celor care afirmă că, fiind bine pregătiți, nu trebuie să se pregătească la adversar. În zilele noastre, un repertoriu restrâns de construcție a atacului (specific jocului cu piesele albe) permite adversarului multiple posibilități de evitare a variantelor preferate.

Studiul repertoriului jucătorilor din elita mondială începând cu G. Kasparov, V. Anand, V. Kramnik, A. Karpov, N. Short, A. Khalifman și al celor din noul val (A. Morozevich, A. Dreev, E. Bareev, P. Svidler, A. Fedorov) conduce la concluzia unei deosebite varietăți în alegerea stilurilor de construcție, atât a atacului, cât și a apărărilor și contraatacului, și la un randament deosebit în conducerea pieselor albe.

# a)

# Dezvoltarea liniştită cu menținerea îndelungată a avantajului primei mutări

Metoda dezvoltării liniștite cu menținerea îndelungată a avantajului primei mutări, așa-zisul **stil pozițional**, necesită o tehnică deosebită de sesizare și exploatare a unor inexactități, de regulă mutări "naturale" ce nu se încadrează în planul general de construcție a apărării și în perspectiva contraatacului. Ea se aplică cu succes în cazul unei diferențe apreciabile de tehnică și cunoștințe teoretice între adversari, precum și contra unor adversari care caută cu orice preț complicațiile.

Dar A. Kotov mai afirma:

***Dacă albul se dezvoltă liniștit în scopul menținerii îndelungate a avantajului primei mutări și negrul poate să lupte*** (mai ușor - n.a.) ***la rândul său, printr-o dezvoltare corectă, manevre poziționale și schimburi, pentru egalare*** (și chiar să încerce să preia, încet-încet, inițiativa - n.a).

Cum tehnica apărării a crescut considerabil, iar rezultatul de egalitate îl mulțumește - de cele mai multe ori - pe conducătorul pieselor negre, această metodă de joc și-a mai pierdut din popularitate datorită randamentului ei din ce în ce mai scăzut.

Această metodă specifică jocului denumit ***pozițional*** pleacă de la premiza că respectând strict etapele construcției cooperării strategice de atac, după încheierea dezvoltării ambelor tabere, chiar în cazul unei apărări corecte, se acumulează un mic avantaj, realizat prin dezvoltările cu tempo, care permite albului elaborarea unor planuri active de joc și o ușoară inițiativă.

De asemenea, activizarea coordonată a figurilor va permite sanc-

# b)

# Atacul rapid (prin surprindere)

Specifică jucătorilor tineri, cu temperament, construcţia atacului rapid este la modă în zilele noastre când jocul la câştig cu piesele albe este o condiţie indispensabilă obţinerii unor performanţe superioare.

Construcţia atacului rapid implică numeroase riscuri, însă vechiul dicton al lui Bent Larsen că ***"O partidă câştigată şi una pierdută fac cât... două remize"***, se dovedeşte de regulă valabil, jocul la atac rapid în fiecare partidă cu piesele albe conducând de regulă la rezultate superioare celor obţinute în cazul abordării dezvoltării liniştite. Cu excepţia abordării gambitelor şi a sacrificiilor pentru iniţiativă (care vor fi studiate în cel de al treilea volum), construcţia atacului rapid se pretează în special în cazul apărărilor specifice construcţiei propriului contrajoc: Siciliana, Apărarea Pirc-Ufimţev, Apărarea Caro-Kann sau Franceza, Indiana regelui, Apărarea Grünfeld, dar în teoria modernă se elaborează permanent linii de construcţie a atacului rapid în deschideri ca Gambitul damei, Apărarea Nimzovici sau Apărarea Slavă (Atacul Antimeran).

În special în variantele Apărării Siciliene există o multitudine de linii de construcţie a atacului rapid în funcţie de specificul variantei alese. Construcţia atacului rapid în variantele cu rocade pe flancuri diferite necesită aprofundate cunoştinţe legate de eficientizarea fiecărei mutări de atac.

Varianta Paulsen-Taimanov, una dintre variantele deosebit de complexe ale Sicilienei ridică probleme deosebite privind construcţia atacului rapid.

# Index jucători

Numărul xxx reprezintă pagina
**xxx** - jucătorul a avut alb
(xxx) - partidă în cadrul comentariilor
t - test
a - analiză

***

## CUPRINS